

InclusivaPlay

RODRIGO DE LIMA

Backlog e Roadmap do Projeto:

1. Introdução

Este documento apresenta o backlog e o roadmap do projeto INCLUSIVAPLAY, uma **APLICAÇÃO WEB** voltado para a inclusão de crianças autistas em atividades esportivas.

2. Backlog do Produto

O backlog do produto contém todas as funcionalidades que serão desenvolvidas ao longo do projeto, organizadas por prioridade.

2.1 Funcionalidades Prioritárias (MVP - Mínimo Produto Viável)

- I. Cadastro e login de usuários (pais, cuidadores e centros esportivos).
- II. Geolocalização de centros esportivos adaptados.
- III. Filtros de busca por acessibilidade e tipo de esporte.
- IV. Detalhes dos locais (horário, atividades, nível de suporte para autismo).
- V. Sistema de avaliação e comentários sobre acessibilidade.
- VI. Interface adaptada para crianças autistas (modo de contraste, leitor de tela, design simplificado).
- VII. Segurança de dados e conformidade com LGPD.

2.2 Funcionalidades Secundárias (pós-MVP)

- I. Agenda de eventos esportivos adaptados.
- II. Sistema de recomendação personalizado baseado em perfil e interesses.
- III. Comunidade e fórum para troca de experiências entre pais e especialistas.
- IV. Sistema de transporte adaptativo integrado.
- V. Tutoriais em vídeo sobre esportes adaptados para crianças autistas.

3. Histórias de Usuário

Cada funcionalidade tem uma história de usuário para entender a necessidade do público-alvo.

US01 - Geolocalização de centros esportivos adaptados

História: Como pai de uma criança autista, quero encontrar centros esportivos adaptados próximos para garantir que meu filho possa participar de atividades inclusivas.

Critérios de aceitação:

Exibir um mapa com opções filtradas por acessibilidade.
Permitir filtragem por esporte adaptado.
Indicar se há profissionais capacitados para autismo.

US02 - Interface acessível para crianças autistas

História: Como criança autista, quero navegar no aplicativo de forma intuitiva e acessível para me sentir seguro e confortável.

Critérios de aceitação:

Implementar modo de alto contraste.
Criar botões grandes e intuitivos.
Adicionar suporte a leitor de tela.

US03 - Sistema de avaliação e comentários

História: Como responsável, quero ler avaliações de outros pais sobre locais esportivos para escolher o melhor para meu filho.

Critérios de aceitação:

Permitir que usuários avaliem locais e deixem comentários.
Mostrar classificação por estrelas e opiniões detalhadas.

4. Roadmap do Projeto

Sprint 1 (Mês 1)

Planejamento e estruturação

Definição do escopo e levantamento de requisitos.

Pesquisa com pais e profissionais para entender necessidades.

Definição da arquitetura do sistema.

Sprint 2 (Mês 2)

Desenvolvimento do MVP inicial

Implementação do sistema de cadastro e login.

Desenvolvimento da interface inicial acessível.

Implementação do sistema de geolocalização.

Sprint 3 (Mês 3)

Melhorias e integração

Adição de filtros por tipo de esporte e acessibilidade.

Testes de usabilidade com crianças autistas e pais.

Ajustes na interface com base nos feedbacks.

Sprint 4 (Mês 4)

Implementação de interação

Desenvolvimento do sistema de avaliação e comentários.

Melhorias na segurança e conformidade com LGPD.

Sprint 5 (Mês 5)

Testes e otimização

Testes de acessibilidade e correção de bugs.

Otimização do desempenho da plataforma.

Campanha de divulgação inicial.

Sprint 6 (Mês 6)

Lançamento do MVP

Implementação final de melhorias.

Lançamento beta para os primeiros usuários.

Coleta de feedbacks para futuras atualizações.

5. Conclusão

Este documento apresenta um planejamento completo para o InclusivaPlay, garantindo uma abordagem estruturada, inclusiva e acessível para crianças autistas. O roadmap e backlog foram ajustados conforme feedback da orientadora, garantindo um escopo realista para desenvolvimento em 6 meses.

Esperamos que com esse planejamento, possamos impactar positivamente a vida de crianças autistas, oferecendo um ambiente inclusivo, divertido e seguro para participação em atividades esportivas.

Próximos Passos (ainda em verificação)

Refinar os requisitos técnicos para desenvolvimento.

Criar protótipos de interface para testes iniciais.

Buscar parcerias com centros esportivos e ONGs.

InclusivaPlay

“Juntos no Esporte, Juntos na Vida.”

"Conectando crianças autistas ao esporte e à inclusão."